

O IMAGINÁRIO DE BELA E SEDUTORA E A CONSTRUÇÃO DE ARQUÉTIPOS DE FEMINILIDADE NOS QUADRINHOS DOS X-MEN

Felipe André Pedroso de Oliveira ¹

Janaína de Paula do Espírito Santo ²

INTRODUÇÃO

O uso das histórias em quadrinhos tem sido cada vez mais frequentes na pesquisa histórica, devido à abertura no tratamento das fontes proposta pela historiografia francesa da *Escola dos Annales*. A utilização desses materiais como fontes legítimas tem se mostrado produtivo nas inúmeras possibilidades de pesquisa e revelador em emergir os discursos e valores presentes em sua produção e execução.

O presente trabalho busca nas histórias em quadrinhos, especialmente a dos X-Men, compreender os processos da construção de uma feminilidade idealizada em suas personagens, a fim de identificar no discurso embutido, o posicionamento que essas personagens ganham na trama, assim como seus traços identitários.

Analisar como a mulher é representada nas histórias em quadrinhos, não é um tema relativamente novo, mas abordar a feminilidade como cerne de uma discussão das relações de gênero em produtos culturais como as HQs traz a tona novas questões a serem debatidas, como a materialização do imaginário do feminino e a construção de arquétipos, que buscam normalizar e domesticar a imagem da mulher representada nesse produto.

Por todos esses fatores, a análise da construção de feminilidade em personagens femininos dos quadrinhos X-Men e a sua materialização através do imaginário é digna de receber atenção da recente historiografia contemporânea.

Para responder às questões propostas são utilizadas como fontes, as histórias em quadrinhos dos X-Men, em uma análise mais específica, destina-se um recorte temático sob a minissérie X-Men Adventures vol. I, II, III e IV. Para tal se faz necessário à utilização de metodologia específica no tratamento de fontes literárias (histórias em quadrinhos), usando do conceito de discurso e utilizando para tal o conceito de leitura de imagens proposto pela semiótica.

Problematização das Histórias em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos surgiram primeiramente em forma de tirinhas de jornal por volta de 1895, mas não há um consenso entre especialistas de uma datação exata, possuíam o atributo de ter texto e desenho vinculados

Palavras - chave:
Relações de Gênero.
Feminilidade. Teoria
Queer. X-Men. História em
Quadrinhos.

Resumo: O presente artigo utiliza como fonte de estudo uma compilação dividida em quatro minisséries das Histórias em Quadrinhos do X-men lançadas no Brasil entre 1995 e 1996, são eles: X-Men Adventures I, II, III e IV, a fim de desvendar a construção de um imaginário de feminilidade idealizado em suas personagens femininas, avaliando o posicionamento dessas num contexto social e identificando o discurso dos roteiristas presente na trama.

¹ Bacharel em História (UEPG). Especialista em História, Arte e Cultura (UEPG). Email: linus.lipie@hotmail.fr

² Orientadora. Doutoranda em História (UFG). Professora do Depto de História da UEPG.

num mesmo produto, entretanto o surgimento de desenhos com falas em “balões” só tiveram seu aparecimento muito tempo depois em tirinhas de personagens americanos, fato que as caracteriza como histórias em quadrinhos modernas.

Unindo arte, divertimento, lazer e até posicionamentos políticos, as HQs representam anseios, normas e valores de uma sociedade de consumo, e são tidas como um veículo de comunicação que simboliza um instrumento de transmissão do saber.

O uso recente dessas, como ferramenta pedagógica e objeto de estudo de pesquisadores revela-se ser uma fonte enriquecedora na produção de discursos, signos, sinais e representações, contidas em suas páginas em seus mais diversos enredos, e pode ser contemplado especialmente a partir das mudanças paradigmáticas da ciência histórica nas últimas décadas, presente na renovação dos campos de pesquisa, e consequente expansão das suas temáticas e objetos, devido à crise de paradigmas na historiografia, que com o advento da abertura metodológica e conceitual proposta pelos franceses da *Escola dos Annales*, estabeleceu mudanças estruturais.

O que fica evidente nas produções da chamada Nova História Cultural, que vem rompendo com as tradições pragmáticas do uso restrito de fontes escritas, abrindo um *locus* de possibilidade variada de uma tipologia de fontes, antes renegadas pela historiografia tradicional.

Burke (2005, p. 68-98), descreve a Nova História Cultural como um marco na expansão no domínio da cultura, com ênfase no campo das mentalidades, na subjetividade e nos sentimentos, tendo uma grande preocupação com a teoria, que acaba por deslocar a prática da história cultural.

Essa abertura acabou por possibilitar a pluralização temática no campo da História, atingindo assim, objetos antes inexplorados. Um desses objetos se trata do uso e auxílio da iconografia enquanto fonte legítima. O que pode ser melhor entendido por Pesavento:

No plano das imagens, cartazes de propaganda, anúncios de publicidade, fotografias, mapas e plantas, caricaturas, charges, desenhos, pinturas, filmes cinematográficos, tudo se oferece ao historiador, que não se limita mais ao domínio das fontes textuais. (PESAVENTO, 2003, p. 98)

Essa nova perspectiva abriu caminhos para que as Histórias em Quadrinhos, um produto cultural tão popular no século XX, pudesse então figurar entre

análises científicas da produção do conhecimento histórico, não apenas como base informativa para pesquisadores, mas também a utilização cada vez mais frequente como suporte didático em sala de aula.

Tidas como uma manifestação artística, as histórias em quadrinhos são marcadas por uma forma de comunicação visual, que contempla não só os elementos pictóricos, que podem ser considerados representações do real no ficcional, mas também a presença de uma narrativa e um discurso que revelam uma transmissão de conhecimento.

Não menos importante, deve-se salientar que as HQs são um produto criado pela Indústria Cultural para um consumo de massa, o que implica em um determinado grau de complexidade e cuidado ao analisar esse tipo de fonte, levando em consideração as condições em que foram criadas, por quem foram criadas, as motivações em que foram criadas, quem as consome, entre outros questionamentos pertinentes.

Para Silva:

As histórias em quadrinhos trazem consigo uma marca bem forte que é o fato de serem um produto com identidade de cultura de massa. Essa característica traz várias implicações para seu entendimento, tais como o tipo de relações que mantém com seu público, seu processo de produção, distribuição, consumo, fruição. É a partir desse parâmetro de cultura de massa que os quadrinhos devem ser compreendidos em nossa sociedade. (SILVA, 2002, p. 11).

O autor também esclarece que a compreensão dessa perspectiva, por se tratar de cultura de massa, perde a especificidade que a diferem em níveis enquanto produto, pois induzem ao erro da generalização do mesmo tratamento a tipos diferentes de produtos. Santos (2001, p. 46) defende que, por incorporar à dinâmica (e os vícios) desse sistema produtivo, as histórias em quadrinhos acabam por perder em qualidade, pois visam às demandas de um mercado editorial, que pode ser segmentado, ou não.

Esse mercado acaba por inserir nas HQs, temáticas e assuntos pertinentes à realidade social, como raça e etnia, política, religião, filosofia, sexualidade, entre outros. Segundo Silva:

Essa característica aproxima-os de segmentos da sociedade que, de alguma forma sentem-se insatisfeitos com os valores dominantes. Nesse sentido esses quadrinhos constituem espaços privilegiados para que desejos, expectativas, necessidades, sonhos desses segmentos possam se expressar; seja diretamente como produtores, seja por processos que passam pela fantasia. (SILVA, 2002, p.12)

Denominado como industrialização do espírito por Morin (1969, p. 15) esse fenômeno de identificação, diz respeito à inserção do cidadão da sociedade de massa em uma “rede de informações que mescla os mais diversos conteúdos, que são cuidadosamente elaborados para integrar diferentes categorias de consumidores aos meios de comunicação”. (OLIVEIRA, 2007, p. 12).

A autora ainda enfatiza que a dinamicidade expressiva das páginas coloridas dos quadrinhos torna esse meio de comunicação impresso em um dos produtos culturais mais ágeis, da chamada indústria do espírito, e complementa, ao afirmar que a vitalidade das histórias em quadrinhos está na sacralização do lazer.

O consumo da cultura de massa registra-se em grande parte no lazer moderno. A indústria do espírito organiza a cultura de massa para orientar o indivíduo durante o lazer, convertendo esse mesmo lazer no tecido da vida pessoal do indivíduo. Desta forma, o lazer deixa de ser o quadro de valores privados – o pano de fundo no qual são introduzidos conteúdos que serão considerados essenciais à própria felicidade – para transformar-se num acabamento em si mesmo. O divertimento, inoculado no cerne do lazer, transforma-se no maior atrativo dos meios de comunicação de massa. (OLIVEIRA, 2007, p. 23).

Seguindo a linha teórica da autora, Renato Ortiz em seu estudo sobre “Cultura, Comunicação e Massa” estabelece a “cultura de massa” como veículo privilegiado da sacralização. Em suas palavras: “A esfera da comunicação emerge assim como espaço de disputa, cultural e política. Nela são engendrados valores, ideologias e crenças.” (ORTIZ, 2000, p. 104). Nesse sentido, a esfera da comunicação estaria centralizada no papel das histórias em quadrinhos.

Ortiz então argumenta que o dispositivo que caracteriza a chamada “cultura de massa” é a sua homogeneidade, sendo essa a preliminar para sua existência conceitual, ou seja, um sentido linear onde os indivíduos que a consomem, seriam “todos parecidos”, o que acaba por gerar certo conflito, enfrentando a contradição entre ser “massa” ou ser indivíduo.

Através dos estudos da chamada Escola de Frankfurt, Ortiz enfatiza:

O consumo hoje se fundamenta na “inutilidade”. Os objetos são portadores de um valor “sacral” (diria Durkheim), simbolizando comportamentos e distinções sociais. No seu âmbito, os indivíduos constroem suas identidades, partilham expectativas de vida, modos de ser. O mercado é, portanto, uma instância de socialização. (ORTIZ, 2000 p.125)

Por essa razão, em toda a discussão acerca da “cultura de massa”, o que importa de fato é o mercado e não a “massa”, pois a insígnia dos tempos atuais é o consumo.

As explanações acima sobre o consumo da cultura de massa tem ligação com os recentes estudos do consumo moderno e até mesmo a construção de identidades inseridas na ótica de uma sociedade de consumo. Entretanto, tratar identidades numa temporalidade como à pós-modernidade, ou também chamada de modernidade tardia possui um grau de complexidade, principalmente pela fluidez das instituições inseridas nesse recorte temporal, o que de certa forma, torna uma tarefa difícil identificar o processo de criação de identidades nesse contexto.

Pollack (1992) define a identidade como algo muito próximo da memória, destacando três elementos essenciais na construção da identidade, a unidade física e o sentimento de pertencimento, o sentimento de coerência em que os elementos são unificados e o sentimento de continuidade, que de forma geral pode significar que a memória é um elemento constituinte do sentimento de identidade, ou então a relação entre “eu - outro”, ou seja, a imagem que se constrói para si e para o outro.

Para Hall (2006), a identidade na pós-modernidade é definida como um elemento flexível e mutável, que resulta num deslocamento do centro, mas também dá vazão de que a identidade é parte de um constructo social e histórico.

Partindo dessa explicação pode-se então afirmar que a identidade é construída socialmente, historicamente e através de vivências pessoais e coletivas, amparadas pelo sentimento de memória, ou seja, tudo aquilo que vivenciado enquanto sujeitos sociais é parte decisiva na construção das identidades, levando em consideração que a identidade é um conceito mutável e flexível, que muda no decorrer do tempo, o que significa que um indivíduo adquire múltiplas identidades no derivar de sua existência.

Entretanto na discussão teórica da formação de identidade, raramente, ou de forma muito leviana se considera a questão de consumo nessa formação. Tópico importante que muitas vezes é tratado de forma secundária. A expressão popular “compro, logo existo” é bastante significativa na compreensão desse assunto, não tratando o consumo apenas como o ato de adquirir bens de valor, mas o consumo de forma abrangente, enquanto assimilação e recepção.

Nesse caso, a ideia difundida é que o eu contemporâneo ou pós-moderno é excepcionalmente abeto e flexível. Isso é o mesmo que dizer que as pessoas – ao fazerem uso de grandes e constantes ofertas de novos produtos na sociedade de consumo moderno – estão regularmente engajadas no processo de recriar a si mesmas. Inicialmente adotando e posteriormente trocando de identidades e estilo de vida da mesma maneira fácil e casual com que trocam de roupa. (BARBOSA; CAMPBELL, 2009 p. 50)

Para os autores o ato de consumir algo é estar negociando a identidade e como a identidade é flexível e mutável, pode-se dessa forma, ou descartá-la ou assimilá-la, isso deve ser entendido como uma reação aos produtos e não os produtos em si, para identificar o verdadeiro local onde reside a identidade.

Percebe-se então que a formação identitária de um indivíduo vai além das definições de vivência, memória, sejam elas pessoais ou coletivas, além do histórico e social, sendo que as identidades são múltiplas e variáveis, gerando assimilação ou resistência. Também se percebe que esse processo identitário faz parte do cotidiano, o ato de consumir contribui na criação da identidade pessoal.

O enredamento dessas explanações servem para demonstrar a problematização do uso das histórias em quadrinhos nessa pesquisa, evidenciando esta como um produto cultural destinado ao consumo de massa, revelando as estruturas e engrenagens da própria Indústria Cultural, em termos de produção e recepção.

Dito isso, parte-se então para uma das especificidades dos quadrinhos, em termos de seu conteúdo, a protagonização de grande parcela dessas, por seres detentores de poderes extraordinários, os super-heróis.

Em seu livro *Psicologia e História em Quadrinhos*, Francisco Assumpção, destaca que as HQs são um dos produtos culturais com maior difusão e penetração na sociedade de consumo, e discute no interior de seu trabalho, as implicações psicológicas inseridas nos quadrinhos, a fim de compreender e desvendar a relação do homem com a sociedade em que vive nos tempos hodiernos, assim como a transposição para a cultura contemporânea de seus heróis míticos, que encarnam o ideal de grande parte da sociedade.

O autor revela através de um vasto estudo, o universo fantástico dos super-heróis, contido na fantasia e na ficção das páginas das histórias em quadrinhos, fazendo um paralelo dos seres míticos

primitivos com os chamados super-heróis, argumentando que “o mito é uma instituição humana, verdadeira, preciosa por seu caráter e significado no fornecimento de modelos à nossa cultura”. (ASSUMPÇÃO, 2001, p. 13) Através desse contexto percebe-se que o homem moderno transportou para sua estrutura contemporânea seus heróis míticos, o que podemos então chamar de “o mito do super-herói”.

Ressalta que a existência dos super-heróis em nossa cultura, e o desejo do indivíduo em transcender a própria natureza e limitação, diz respeito ao sentido subjetivo e fabuloso: “levando um simples ser humano ao limite de mundos imaginários nos quais o cotidiano desaparece e cede lugar mais rico e menos sufocante”. (ASSUMPÇÃO, 2001, p. 14). Trazendo esses personagens à esfera do que o sociólogo francês Lipovetsky (2009, p. 249) chama de *star system*, no endeusamento de figuras midiáticas, numa necessidade cultural e mercantil de se criar novos seres, desvendando que o *star system* então seria uma criação estética, mas também narrativa.

Nesse sentido, parte-se para a compreensão do objeto de estudo dessa pesquisa, os super-heróis e super-heroínas nos quadrinhos dos X-men.

X-Men e X-Universo

Histórias de super-heróis geram fascínio entre seus leitores, especialmente porque os super-heróis são dotados de capacidades extraordinárias, chamadas comumente de super poderes.

Não seria diferente com os quadrinhos dos X-Men, que relatam a saga de estudantes mutantes do “Instituto Xavier para alunos superdotados”, estes alunos provedores do “fator X”, um gene caracterizado como fase evolutória da espécie humana.

O grande diferencial dos X-Men, idealizado pelo roteirista Stan Lee, com colaboração artística de Jack Kirby nos estúdios da *Marvel Comics*, é justamente a caracterização que se dá aos personagens da trama. Diferente das criações anteriores de Lee, como o “Homem Aranha”, “Quarteto Fantástico” e o “Incrível Hulk”, os X-Men e os seus mutantes não adquirem poderes, mas nascem com eles, como um fator genético. Além dos protagonistas serem bastante semelhantes aos seus leitores, pelo fato dos roteiristas explorarem

a personalidade de cada um dos seus personagens, como os seus defeitos e qualidades, anseios, angústias e temores.

Stan Lee explora essas características humanas para aproximar o leitor de seu universo fantástico, criando também um cenário que condiz com os atuais eventos de lutas sociais no momento da criação dos quadrinhos. A narrativa contida nos X-Men faz analogias com os efervescentes movimentos sociais como, os *Black panthers* ou movimento negro, as feministas, os hippies e o movimento gay na luta por igualdade.

Transpõe esse contexto histórico para as páginas dos quadrinhos, evidentemente mudando o foco para a luta antagônica entre Humanos (*Homo Sapiens Sapiens*) e Mutantes, descritos como (*Homo Sapiens Superior*), trazendo à tona questões importantes como o binário normal/anormal. Algo que na mesma época será aprofundado nas discussões dos chamados teóricos pós-estruturalistas.

A dupla fundadora dos X-Men, Stan Lee e Jack Kirby tiveram seus méritos frente à criação da trama e dos primeiros personagens, mas foi sob o cargo do roteirista Len Wein e do desenhista Cockrum no ano de 1975 que a edição ganhou novos personagens.

Esses personagens também seguiam uma caracterização adotando o padrão anterior com traços de personalidade humana e uma construção dos personagens num molde social, inserindo na trama as ditas minorias, como: negros, ameríndios, grupos étnicos e um maior número de personagens femininos em papéis de destaque.

Outro fator a ser mencionado é a expansão do grupo de personagens numa perspectiva global, abrangendo diversas nacionalidades. O que aponta as histórias em quadrinhos do X-Men uma espécie de apropriação do conceito de “mundialização cultural”. Um conceito descrito por Ortiz (1994), como efeito da circulação mundial dos bens culturais, produzidos em uma escala mundial, configurando esse aspecto cultural como parte do cotidiano com o passar do tempo.

Para Ortiz, a ampliação do raio de acesso da cultura de massas reflete uma transformação das relações econômicas que envolve o universo de comercialização da cultura. Reflete também uma mudança social, dado que “uma cultura mundializada corresponde a uma civilização cuja territorialidade se globalizou”. (ORTIZ, p.31)

Vemos tal mudança a adentrar ao x-universo proposto pelos roteiristas, pode-se perceber que a narrativa contida nos quadrinhos possui uma trama complexa profundamente influenciada por importantes questões filosóficas, norteadas por eventos e situações que são baseados num contexto histórico e social. Esses elementos dão vazão a interpretações de temas como eugenia, moralidade, diferença e igualdade, ética, opressão, normalidade e relações de gênero.

Isso se tornou possível devido ao cenário social de luta por direitos igualitários dos movimentos sociais e humanitários da década de 1960 e 1970, nos Estados Unidos, especialmente do “eco” dos movimentos feministas que buscavam por uma maior visibilidade e atuação das mulheres na sociedade estadunidense, o que de fato refletiu na trama levada aos quadrinhos, que por sua vez, levantou questões pertinentes nesse tipo de literatura.

Levando em consideração a forma singular de como os personagens e o cenário dos quadrinhos do X-Men foram elaborados, buscou-se nessa pesquisa identificar os arquétipos femininos e o imaginário de feminilidade presente nesses personagens, considerando, segundo Housel (2009), que o X-Men foi a primeira história em quadrinhos a dar papel de destaque a personagens femininos tirando essas da subjugação masculina e de papéis periféricos e secundários.

Entretanto, para tal abordagem, é necessário revisitar as discussões de relações de gênero e as lutas dos movimentos feministas para um melhor entendimento.

Revisando a Teoria do Gênero: Trajetórias e debates dos movimentos Feministas

A conquista de vários campos de atividades, pelas mulheres, sua conscientização, a clareza de suas posições e propostas, lentamente, mas com firmeza, a partir dos anos 60, têm operado transformações decisivas nos diversos setores da vida humana. O principal responsável por esta situação é o movimento feminista que, embora se estruturasse apenas na atualidade teve seu início há muitos séculos. Em 411 a.C. Aristóteles cria uma peça chamada *Lisístrata* (a que dissolve os exércitos), retratando a opressão da mulher e sua revolta. O ponto crítico é o conflito na área sexual, única arma então disponível. (MONTEIRO, 1984 pg. 24)

Como visto, um possível feminismo têm seu início em tempos longínquos, com uma maior expressão no pós Revolução Francesa e no século XVIII com ecos de luta que buscavam direitos: “Ainda em 1791, Olympe de Gouges, na França, editou *Os Direitos da Mulher e da Cidadã*. Foi guilhotinada em 3 de novembro de 1793, porque esqueceu as “virtudes do sexo” e queria ser homem”. (MONTEIRO, 1984 p.24).

Os fatos citados acima dizem respeito ao descontentamento e aos desajustes de mulheres perante as sociedades opressoras e patriarcais, de fato a visibilidade de direitos igualitários só se tornará possível posterior ao movimento feminista sufragista, que tinha como cerne de sua questão, a reivindicação do voto feminino nos anos 1930 e 1940, denominada então “primeira onda” do movimento feminista.

Na década de 1960 esse movimento busca a inclusão das mulheres nos espaços acadêmicos, numa luta que procura dar maior espaço para que pudessem ocupar cadeiras nas universidades, pelo direito ao ensino e ao conhecimento. Acaba por segmentar-se para um movimento de discussão e crítica do próprio papel do movimento e das mulheres enquanto sujeitos da sociedade.

Surge então, o chamado feminismo intelectual, caracterizado como “segunda onda” do movimento feminista. Através dessa segmentação e com a problematização da luta pela inserção das mulheres na história e em papéis sociais, têm-se a emergência do gênero como uma categoria útil de análise. Como esclarece Matos:

Sem dúvida, a categoria gênero reivindica para si em um território específico, em face da insuficiência dos corpos teóricos existentes para explicar a persistência da desigualdade entre homens e mulheres. Como nova categoria, o gênero vem procurando dialogar com outras categorias históricas já existentes, mas vulgarmente ainda é usado como sinônimo de mulher. (MATOS, 2000, p.16)

De certo modo, se produz uma distância de realidades e gerações entre a luta da “primeira onda”, pelo direito ao voto, e a luta da “segunda onda”, caracterizado como um feminismo de massa, que obteve ganhos significativos pela igualdade dos gêneros. Dentro desse contexto de reivindicações da chamada “segunda onda”; agora iluminado pelas discussões do campo criticista do “gênero”, em que se veem as diferenciações e particularidades dentro do próprio movimento feminista.

Ocorre então, uma transformação nos Estudos Feministas, que buscou reajustar o debate e a crítica no campo social, “pois é nele que se constroem e se reproduzem as relações (desiguais) entre os sujeitos” (LOURO, 1997, p. 22). Tirando a centralidade da questão na então predominante condição biológica do determinismo sexual, abrangendo para as formas de representação, afim de uma teorização do debate. Como argumenta Louro: “a pretensão é, então, entender o gênero como constituinte da *identidade* dos sujeitos” (LOURO, 1997, p. 24).

Esse novo modelo teórico canonizado pelos Estudos Feministas, em que o sexo é tido como natural e o gênero uma construção social sofreu duras críticas por parte de Judith Butler em seu livro *Problemas de Gênero: Feminismos e subversão da identidade*. Motivada pelo pensamento de Foucault e Derrida, a teórica então defende uma desconstrução do gênero e argumenta que esse modelo que privilegia o gênero como determinado culturalmente, sustenta estruturas normativas binárias. Spargo então discorre sobre esse embate:

O estudo de Butler recoloca o gênero em uma posição centrar de análise dos desejos e relações sexuais, mas não para preservá-lo como base da solidariedade política. Em vez disso, ela adota o argumento de Foucault de que a “sexualidade” é produzida discursivamente e o amplia para incluir o gênero. Ela considera o gênero como um efeito performativo experimentado pelo indivíduo como uma identidade natural, argumentando contra a suposição de que a categoria de identidade de gênero “mulher” possa ser a base das políticas feministas. (SPARGO, p.49 2006)

Para Butler, o modelo de construção socio-cultural do gênero defendido pelas feministas não daria conta de abarcar outras identidades que não sejam o binário masculino/feminino. A crítica a esse modelo revela um amplo leque de novas possibilidades na investigação do gênero, sem se restringir na política opressor/oprimido de uma análise simplista que busca respostas no sistema patriarcal. Para ela, o corpo, a sexualidade, as práticas discursivas e as relações de poder que regem nossa sociedade, são instrumentos valiosos que não devem ser ignorados.

Pois, o masculino não poderia ser uma exclusividade do homem, tão pouco o feminino uma exclusividade da mulher, como sugere então, os pilares da teoria feminista.

É nessa afirmação que reside uma de suas

principais contribuições à crítica dos Estudos Feministas – a teoria da “performatividade de gênero”- nela, Butler revisa Foucault e discorre sobre “processos culturais que usam a produção da sexualidade para ampliar e sustentar relações de poder específicas”. (SPARGO, 2006, p.51).

Ou seja, seria na repetição de atos corporais que o gênero é criado como “temporalidade social”, pois, o comportamento não é determinado pela identidade de gênero, mas sim adquirido por meio de padrões comportamentais, que sustentam as normas de gênero, onde o corpo pode ser detentor de uma própria genealogia.

Essa nova perspectiva amplia não só os Estudos Feministas, como acaba por ser uma das precursoras em estudos inaugurais do que vem a ser chamado de *Teoria Queer*.

X-Womans O protagonismo Feminino

As mulheres sempre estiveram presentes nas histórias em quadrinhos, desempenhando todo tipo de papéis, mas foi a partir dos quadrinhos do X-Men que elas puderam desempenhar um protagonismo, sendo a primeira HQ da *Marvel* a dar a elas papéis de destaque: “os quadrinhos do X-Men foram os primeiros da *Marvel* a apresentar super-heroínas em papéis de destaque, bem como uma grande diversidade delas!” (HOUSEL, 2005, p. 91)

Para identificar os arquétipos de feminilidade nesses personagens femininos, recorre-se ao conceito de identidade de Stuart Hall, no objetivo de mapear as figuras identitárias das protagonistas, amparado pela teoria pós-estruturalista de Michael Foucault e Judith Butler, que estabelecem traços e práticas da feminilidade como algo construído social, cultural e historicamente, divergindo da teoria freudiana (com bases na psicanálise) de que a feminilidade seria fruto do “complexo de Édipo”, fundamentada numa estrutura biológica.

Sendo assim, parte-se para o mapeamento da construção desses arquétipos em tais personagens, que agem em diferentes definições de feminilidades:

Jean Grey/ Fênix – Tida como a primeira aluna do Professor Xavier, foi também a primeira *X-Woman* a ser criada por Stan Lee, sendo a única

personagem mulher em destaque na primeira geração de alunos mutantes. Portadora de poderes *telecinésicos* de habilidades como telepatia, manipulação memorial, leitura de mentes e projeção astral. É retratada com a personalidade de uma mulher inteligente, dócil, amável, fraterna, sensual, bela, leal e por vezes frágil e dependente de seu mentor, o professor Charles Xavier, vive um amor intenso com Scott Summer (Ciclope) e nutre certo apreço sentimental com Logan (Wolverine).

Em determinado momento da trama, Jean Grey vive o alter-ego da Fênix, uma entidade universal com poderes incontrolláveis como - raiva, ira e destruição- que habita seu corpo e sua mente. A representação da identidade de Jean Grey pode ser entendida como um reflexo de um padrão de mulheres vividas nos Estados Unidos no final da década de 1960, com o direito ao saber e de ocuparem cadeiras nas universidades, são mulheres ainda dependentes da relação masculina. Jean Grey então funciona como matriz heterossexual, promovendo o relacionamento tradicional homem-mulher. (WESHENFELDER; COLLING, 2011, p. 448)

Oro Munroe – Tempestade - Oro Munroe é das personagens criadas na década de 1970, uma geração de mulheres mutantes conhecidas como “as fantásticas”, que refletiam as mudanças sociais ocorridas naquele momento. De origem afro-americana, viveu por muitos anos no Cairo, um traço interessante, pois os roteiristas começam a explorar a multinacionalidade de seus personagens nesse período. Vive com o alter-ego de Tempestade – A bruxa do Tempo, pois possui poderes mutantes de controle climático.

Posta a cargo de líder dos X-Men, Tempestade possui as principais características que essa posição exige, tais como, liderança, rigidez, virtude e auto-confiança, e ainda se destaca por uma personalidade selvagem, dominadora e também pela compaixão. A composição dessa personagem reflete claramente não só ao momento de calorosas mudanças sociais ocorridas na década de 1970, mas também opera o modelo da mulher da segunda onda feminista, que buscava em outrora independência, visibilidade e direitos às mulheres.

Rogue – Vampira – Rogue tem sua primeira aparição nos quadrinhos no início da década de 1980, detentora de poderes mutantes que lhe dão a habilidade de voar, absorver poderes, co-

nhecimento, personalidade e habilidades, recebe o codinome de Vampira ao adentrar ao grupo dos X-Men. Representada nos quadrinhos com uma jovem mulher, possui características físicas bem definidas e sensuais, corpo torneado e sensualidade latente, na personalidade se destaca pela rebeldia, sarcasmo, independência, força, e confiança.

Jubileu – Jubilation Lee – Também criada na década de 1980, Jubileu ocupa a cadeira de jovens e novos alunos do Professor Xavier, apesar de ter um destaque pouco considerado dentro do enredo geral dos quadrinhos dos X-Men, é protagonista nas minisséries do X-Men Adventures. Possui uma personalidade que reflete com o modelo adolescente da época, como o sarcasmo juvenil, a falta de responsabilidade e a rebeldia, como não se trata de uma mulher adulta, Jubileu é retratada na trama com traços infantilizados, sem qualquer teor sexual ou erótico, isso é perceptível não só pela composição de sua identidade, mas também pela indumentária.

As quatro X-Womans em destaque na minissérie *X-Men Adventures* sugerem tipos diferentes de personalidade e diferentes definições de feminilidade, essas divergências encontradas no mapeamento dos arquétipos observam uma aparência relacionada a concepção genérica de feminilidade, oferecem liberdade de escolha de uma série de aparências de identidade, que juntas constituem uma fragmentada definição das condições de “ser mulher”. Promovendo estereótipos superficiais como: belas, sedutoras, sensuais, selvagens, fráguas, infantis, etc.

Trazendo a tona a noção de independência e poder tão fortemente entoada pelas super-heroínas, elas declaram sua independência dos homens, ainda que parte de suas ações sejam centradas em amor homossexual, pelo desejo de se satisfazer em relacionamentos com homens. Elas desafiam a autoridade masculina e acabam por se curvar a tal autoridade em primeiro lugar. Elas têm o poder de fazer suas próprias escolhas e ser qualquer coisa que queiram desde que adiram às noções dominantes de beleza e sexualidade.

Configurando o espaço que essa mulher ocupa na sociedade e identificando seus desejos, angústias e ambições. Lipovetsky (2007) classifica esse sujeito como a “terceira mulher”, e explica de forma cronológica através de uma análise histórica a existência de três diferentes momentos

que classificam a mulher nas sociedades ocidentais. A “primeira mulher”, ou a mulher depreciada, a “segunda mulher”, ou a mulher enaltecida e a “terceira mulher”, ou a mulher indeterminada, sendo esse terceiro modelo o modelo de análise desse trabalho, essa mulher que atua na ruptura dos papéis sociais e sexuais e dá um ressignificado aos papéis de gênero.

A “terceira mulher” pode ser classificada segundo Morin (1997) no modelo da mulher moderna, que “opera o sincretismo entre três imperativos: seduzir, amar, viver confortavelmente”. Para Rago (1998), questões antes secundarizadas como essencialmente femininas e relativas à esfera privada, isto é, não pertencentes ao campo (masculino) da política - a exemplo das relativas ao corpo, ao desejo, à saúde, à sexualidade - foram politizadas e levadas à esfera pública.

A inserção da mulher na esfera pública também considera sua representação nos meios de comunicação de massa, através dos produtos da indústria cultural, como as histórias em quadrinhos. Segundo Weschenfelder e Colling (2011), as mulheres nas HQ's eram retratadas em dois tipos de papéis, as que desempenhavam uma atividade secundária, de auxílio ao super-herói, ou então, vítimas de maquinacões de vilões. E ainda enfatizam “se a sociedade era masculina, patriarcal, reservando somente ao homem o protagonismo social, político e cultural, restava à mulher somente a subjugação ao domínio masculino, as histórias em quadrinhos refletiam esse mesmo modelo” (WESHENFELDER; COLLING 2011).

Subjugadas a papéis periféricos, eram também retratadas de acordo com os desejos masculinos, para Wolf (1991) “as mulheres não passam de ‘beldades’ na cultura masculina para que essa cultura possa continuar sendo masculina”, ou seja, para manter a hegemonia masculina numa sociedade patriarcal e machista.

Nas histórias em quadrinhos são representadas e idealizadas de acordo com o mito da beleza. Segundo Oliveira (2007) “As super-heroínas exalam erotismo por todos os traços. O apelo sexual é o principal atributo da representação feminina dos quadrinhos norte-americanos”. Mesmo com a composição de uma identidade que sugere diferentes tipos de personalidades, a evidência não será no papel da atuação dessa mulher, mas sim em seus atributos físicos e na erotização dessas personagens. Como sugerem as figuras:



Figura 1 – Capas das mini-séries X-Men Adventures onde personagens femininos são protagonistas.
Fonte: X-Men Adventures II, v.2, 1995; X-Men Adventures III, v.4, 1996.



Figura 2 – Exemplo de como um dos papéis possíveis de feminilidade é representado.
Fonte: X-Men Adventures II, v.2, 1995

Esses aspectos contribuem para as construções patriarcais da feminilidade nas histórias em quadrinhos, que se materializam através do imaginário, como nos elucida Oliveira:

Protegidos pela tinta e pelo papel, os personagens das histórias em quadrinhos materializam representações que são constantemente retomadas, reatualizadas e normalizadas sob a forma de um simples exercício de leitura; do jogo lúdico entre palavra e imagem que, aparentemente desvinculado do mundo real, retoma, recria e fundamenta modelos e saberes. Modelos, ou antes, representações ou falas que ecoando discurso das histórias em quadrinhos e saltam de suas páginas para ordenar o nosso imaginário e constituir o real. (OLIVEIRA, p. 23, 2007)

Em outras palavras, a autora diz que o imaginário é uma faceta da representação e através desta, que se busca estruturar a construção de arquétipos de feminilidade, ou seja, a imagem transposta da figura feminina nos quadrinhos. Pois é na via simbólica que se constrói a concepção do imaginário, onde reside a expressão de reconstruir o real num universo paralelo de sinais. Nesse caso, o imaginário é considerado um produtor de sentidos e não um ensaio do real.

Demonstram a potencialidade da cultura midiática na formação de comportamentos, que não é de todo despropositado. A cultura da mídia hoje é a cultura dominante no mundo inteiro, pode-se dizer. Há sim, uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens ajudam, através do imaginário, a tecer a vida cotidiana, perpassando o lazer, a política e até mesmo os comportamentos sociais. A partir dessa amálgama, a cultura midiática, hoje, fornece a matéria-prima para o indivíduo forjar a própria identidade. (KELLNER, 2001)

Os meios de comunicação (na qual as histórias em quadrinhos estão inseridas) atuam como veículos de representação social, uma representação social é um conhecimento social, construído por uma forma de ler o mundo. É a forma com que o objeto é visto por sujeitos sócio-históricos, é a concepção de sujeitos que se posicionam frente a outros, que representam e são representados de maneiras diferentes.

Para Chartier (1990, p.25), “práticas e representações pressupõe usos e funções diferenciais dos mesmos objetos, leituras plurais de indivíduos, grupos e da sociedade sobre os mesmos fenômenos e os variados argumentos possíveis”. Para ele, o conceito de representação permite designar realidades essenciais: em primeiro lugar as

representações coletivas que incorporam nos indivíduos as divisões de mundo (as classificações) e que organizam os esquemas de percepção e avaliação, a partir dos quais orientam o julgamento e a ação. A seguir também designam-se as formas de exibição do ser social ou do poder político, tais como se dão a ver pela imagem, pelo rito, pela estilização da vida, por sinais, pela arte.

Assim, as imagens apresentam ou representam (na modalidade do tempo), ou substituem (na modalidade do espaço), as situações de interação entre os indivíduos e as relações que as articulam às determinações longínquas, às vezes invisíveis, que tornam possível essa realização.

As heroínas do X-men, as X-Womans, são encarnadas na imagem específica de comportamento feminino e um novo papel social, que traz em si um discurso engendrado nas diferenças entre os sexos, pautada num contexto em que esse discurso se faz pertinente.

A essência dessas personagens estaria no reflexo da atuação das mulheres dos movimentos de contracultura, marcadas por um modelo feminino autônomo, de independência, força, rigidez e liderança. É através desse escopo que os roteiristas constroem a personalidade de suas X-Womans, super-heroínas que não se desvencilham da beleza e da sensualidade, mas acarretam em si habilidades características da chamada “mulher moderna”.

Personagens como Jean Grey, Ororo Munroe (Tempestade), Rogue (Vampira) e Jubileu, demonstram isso convivendo em “pé de igualdade” com os demais personagens não femininos à frente do time de mutantes treinados pelo professor Charles Xavier, os X-Men. O que leva a crer que dentro da realidade proposta pelos idealizadores da trama, a desigualdade entre as relações de gênero estaria vencida.

Entretanto, vale ressaltar, que o ponto chave da trama busca reflexões no que diz respeito à diversidade/diferença, ilustrados a partir do embate entre mutantes e humanos, na matriz ideológica da “diversidade”, defendida pelos mutantes do X-Men (e pelos próprios roteiristas na concepção da trama). Um conceito ligado à ideia de tolerância e convivência. Ao contrário da “diferença” que diz respeito ao lugar que o Outro ocupa ligado às transformações sociais e as transformações das relações de poder.

Como enuncia Miskolci:

Quando você lida com o diferente, você também se transforma se coloca em questão. Diversidade é “cada um no seu quadrado”, uma perspectiva que compreende o Outro como incomensuravelmente distinto de nós e com o qual podemos conviver, mas sem nos misturar a ele. Na perspectiva da diferença, estamos todos implicados/as na criação desse Outro, e quanto mais nos relacionamos com ele, o reconhecemos como parte de nós mesmos, não apenas o toleramos, mas dialogamos com ele sabendo que essa relação nos transformará. (MISKOLCI, 2012 p. 15-16)

Ao assumir e propagar esse discurso de “diversidade” em sua história, os quadrinhos do X-Men anulam o conceito da “diferença” como um caminho a ser percorrido. A “diferença” abordada nesse caso é meramente entre espécies, numa luta entre humanos e mutantes, sem questionar o lugar do Outro, do diferente, pois como o próprio discurso do Prof^o Charles Xavier em determinados passagens enunciavam - os X-Men contestavam por uma convivência pacífica entre mutantes e humanos, buscando aceitação e tolerância.

Outra abordagem cara aos quadrinhos dos X-Men são os paradoxos da normalidade, explorada por Housel em sua obra *X-Men e a Filosofia*. Nela o autor descreve o x-universo e o discurso do ser normal/anormal da trama com argumentos filosóficos. Para o autor, a “normalidade” é como um instrumento de diretrizes que controlam as relações de poder. Aplica-se ao dilema da condição mutante por serem considerados no discurso dos quadrinhos como “anormais”, pois são provedores do “fator x” que lhes dá capacidades extraordinárias das mais variadas possíveis: o controle de elementos naturais como fogo, água, gelo, tempo, poderes magnéticos, telecinésicos, invisibilidade, capacidade de voar, força descomunal, metamorfose, etc.

Dentro da própria espécie mutante, essa dita “normalidade” se faz presente; uma grande parcela destes constitui características físicas semelhantes aos dos humanos, podendo assim, se passar por “normais”. Mas outra parcela se distingue por possuírem um aspecto físico e estético disforme e grotesca.

A esses mutantes o convívio social se torna uma experiência trágica e dolorosa. Denominados “anormais”, esses mutantes que aparecem nos quadrinhos pela primeira vez em 1983, sob o nome de Morlocks e liderança da personagem Calisto, se refugiam fora do alcance ocular de humanos no subsolo, em estações de trem, metrô e esgotos de Nova Iorque, subjugados ao exílio.

Entretanto, há um fato intrigante, Calisto não possui nenhuma deformidade aparente, mas se põe a cargo de líder dos Morlocks. Percebe-se então, que o que a faz refugiar-se é a questão da ausência de sua feminilidade, com aspectos andróginos e traços de masculinidade, Calisto destoa das normas sociais do binário (homem-masculino/mulher-feminino).

Com essa premissa, pode-se arriscar que a feminilidade é algo construído também dentro da trama, pois aquele que não corresponde ao modelo fixo regulador da norma, torna-se então indesejável, esquisito, um “anormal”. Essa prática recebe o nome normatividade, “um tipo de operação de poder que estabelece e promove uma série de normas (de comportamentos, de ser). Enquanto o “normal” pode ser estatístico, as normas tendem a ser *normalmente* estabelecidas e têm força de *imperativos*”. (SPARGO, 2006, p. 68).

Neste caso, as demais personagens femininas estariam representadas através de um modelo dominante de feminilidade, pautada na sensualidade e beleza, enquanto Calisto destoa à regra e é relegada a marginalidade social.

Considerações finais

Pode-se perceber ao analisar aos quadrinhos do X-Men, da minissérie *Adventure I, II, III e IV*, publicadas quinzenalmente entre 1995 e 1996 no Brasil, em quatro edições, numa compilação das histórias apresentada até então, que a feminilidade ali presente é uma idealização, assim como a produção dos arquétipos que definem a feminilidade das X-Woman, através de um discurso envolto na trama e no enredo e na caracterização física das tais personagens.

Compreende-se então que essas heroínas acabam por alimentar um imaginário social como indica BACZKO (1985): “A imaginação social, além de fator regulador e estabilizador, também é a faculdade que permite que os modos de sociabilidade existentes não sejam considerados definitivos e como os únicos possíveis, e que possam ser concebidos outros modelos e outras fórmulas”.

Assim, o espaço feminino ocupado por essas personagens representa uma espécie de lugar de “mudança segura”, estabilizadora. Toma um anseio social, da protagonização feminina, mas mantém seu espaço, especialmente o iconográfico, voltado a um

público masculino. Ainda que tal posicionamento possa ser atribuído ao considerável público consumidor de *comics* – masculino, esse movimento de transformação de enredo também é um reflexo de uma mudança maior.

Portando, as *X-Womans* representam as aspirações presentes em seu receptor, o imaginário de bela e sedutora, com o atrativo de um físico escultural e torneado, joviais, musculosas e erotizadas. Essa ação se dá na articulação entre mídia e consumo, e configura essa relação como parte da produção cultural, ou seja, a caracterização dessas personagens segue a lógica mercantilista, onde a indústria do entretenimento oferece ao público aquilo que ele almeja. Nesse caso, um ideal propagado de beleza ocidental, carregado de estereótipos.

Ainda assim, todo o anseio em que o público estava assimilando pode ser encarado como parte da figura de feminilidade presente no discurso dos quadrinhos *X-Men* e inserido na constituição deste imaginário social definidor da “mulher moderna”.

Esse definidor de “mulher moderna” está concebido naquilo que Naomi Wolf (1991) chama de “mito da beleza”, um dispositivo cultural que utiliza da imagem da beleza e as usa contra as mulheres. Segundo a autora, esse dispositivo e o próprio mito da beleza se referem às instituições masculinas e ao poder institucional dos homens: “O que ele está fazendo às mulheres hoje em dia é consequência unicamente da necessidade da cultura, da economia e da estrutura de poder contemporâneo de criar uma contraofensiva contra as mulheres” (WOLF, 1991 p. 16).

Sendo assim, a caracterização identitária dessas heroínas não nega a ideologia dominante, mas trabalha dentro delas e, portanto, a reforça e a sustenta.

A filosofia propagada pelos roteiristas dos quadrinhos do *X-Men* de inclusão e diversidade cai por terra quando entra em contato com a abordagem da teoria queer, que propõe uma releitura sob a ótica desconstrutivista; desconstruindo então, todo o discurso de “tolerância” presente nas histórias dos quadrinhos, evidenciando, que esse reforça um padrão normalizador.

Entretanto, os quadrinhos dos *X-Men* têm seus méritos, acabam por inserir personagens femininos em destaque, proporcionando um protagonismo feminino e até mesmo democratizando-o. Algo até então inédito, mas pecam na constituição e execução desses personagens, que evidenciam que para ser protagonista do time de mutantes dos *X-Men* é necessário determinados artifícios físicos.

Contribuindo para a reafirmação de padrões estéticos sociais e indicando que isso acarreta na supervalorização da beleza feminina e acabam por esgotar um comprometimento ideológico e revolucionário.

Entende-se através dessa discussão que esses quadrinhos são catalisadores de normas e regras sociais, propagam uma imagem de feminilidade idealizada que permeia o imaginário social, mantendo-se preso e enraizado nas amarras do patriarcado.

Referências

- ASSUMPÇÃO, F. B. J. **Psicologia e História em Quadrinhos**. Editora Casa do Psicólogo, São Paulo, 2001.
- BARBOSA, L.; CAMPBELL, C. **Cultura Consumo e Identidade**. Rio de Janeiro- RJ, Editora FGV, 2006.
- BACZKO, B. **A Imaginação Social**. In: Enciclopédia Einaudi: Imprensa Nacional – Casa da Moeda. Vol,5 1985.
- BURKE, P. **O que é História Cultural?** Editora Zahar, Rio de Janeiro, 2005.
- BUTLER, Judith. **El gênero em disputa – El feminismo y la subversión de la identidad**. Paidós, Barcelona, 1999.
- CHARTIER, R. **A História Cultural – Entre práticas e representações**. Editora Bertrand, Rio de Janeiro, 1990.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. DP&A Editora, Rio de Janeiro, 2005.
- HOUSEL, R.. **X-Men e a Filosofia – Visão surpreendente e argumento fabuloso no X-verso mutante**. Editora Madras, São Paulo, 2009.
- KELLER, D. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidades e políticas entre o moderno e o pós-moderno**. EDUSC, Bauru, 2001.
- LAPLANTINE, F.; TRINDADE, L. **O que é Imaginário?** Brasiliense, São Paulo, 1996.
- LIPOVETSKY, G. **A terceira Mulher – Permanên-**

cia e Revolução do feminino. Companhia das Letras, São Paulo, 2000.

LOURO, G. L. **Gênero, sexualidade e educação – Uma perspectiva pós-estruturalista.** Editora Vozes, Petrópolis – RJ, 1997.

MATOS, M. I. **Por uma História da Mulher.** Edusc, Bauru, 2000.

MISKOLCI, R. **Teoria Queer: um aprendizado pelas diferenças.** Editora Autêntica, São Paulo, 2012.

MORIN, E. **Cultura de Massa no século XX: neurose.** Vol I, Editora Forense, Rio de Janeiro, 1997.

MONTEIROS, M.P. **Feminilidade: O perigo do prazer.** Editora Vozes, Petrópolis RJ, 1984.

OLIVEIRA, S. R. **Mulher ao Quadrado – As representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: Permanências e Ressonâncias (1895-1990).** Editora UNB, Brasília, 2007.

ORTIZ, R. **Um outro território sobre a Mundialização** São Paulo, Editora Olho D'Água, 2000.

PESAVENTO, S. J. **Em busca de outra história: imaginando o imaginário.** Revista Brasileira de História, Editora Contexto. São Paulo, 2003.

POLLACK, M. **Memória e Identidade Social.** Estudos Históricos, Rio de Janeiro, vol.5 n10 1992.

RAGO, M. **Adeus ao Feminismo? Feminismo e (Pós) Modernidade no Brasil:** Cadernos AEL nº 3/4. 1995/1996.

_____, **Descobrimos Historicamente o Gênero.** Cadernos Pagu, 1998.

SANTOS, R. E. **Aplicações da História em Quadrinhos.** Comunicação & Educação, São Paulo, (22): 46 a 51, set./dez. 2001.

SIQUEIRA, M. F. M.. **De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos.** Comunicação, Mídia e Consumo (São Paulo), v. 5, p. 179-200, 2008.

SILVA, M. N. **Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos.** Editora Annablume. São Paulo, 2002

SPARGO, T. **Foucault e a Teoria Queer.** Editora UFJF, Minas Gerais, 2006.

VERGUEIRO, W.; S. R. E. **Para uma metodologia da pesquisa em histórias em quadrinhos.** In: BRAGA, J. L.; LOPES, M. I. V. de (Orgs.). Pesquisa empírica em Comunicação. Editora Paulus/Com-pós, São Paulo, 2010.

VIEIRA, M. **Corpo, Identidade e Poder nos quadrinhos de Super-Heróis: Um estudo de representação.** II Seminário Interno PPGCOM, Rio de Janeiro, 2008.

WESCHENFELDER, G.. **Super Heroínas das Histórias em quadrinhos e as relações de gênero.** Diálogos, v. 15, n.2, p. 437-454, maio-agosto de 2011.

WOLF, N. **O mito da Beleza – Como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres.** Editora Rocco, São Paulo, 1991.